

 en: Niveles, Dificultad de supervivencia 2, Dificultad de supervivencia Variable, y 29 más

Nivel -830,

  VER CÓDIGO FUENTE 

[redacted]



Advertencia:

```
Esta página está restringida; por favor
ingrese credenciales válidas.
```



Razon:

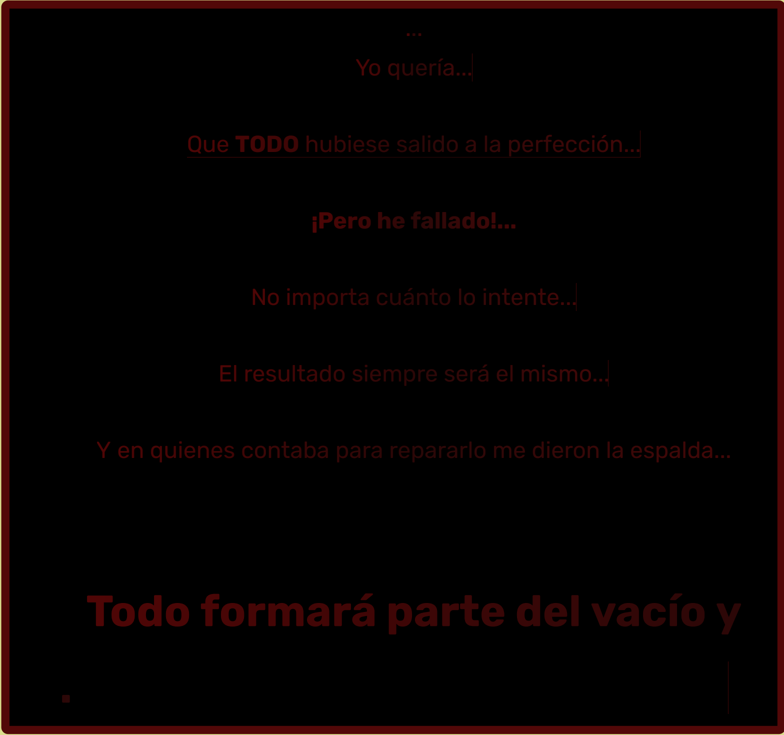
```
No tiene permiso para ver este archivo, ya
que requiere un nivel de autorización más alto para acceder.
```

M.E.G Inicio de sesión de la base de datos

Insertar nombre
Gary

Insertar Contraseña
Contraseña rellenada automaticamente.

¡Acceso concedido!



El nivel -830, también conocido como "Tiempos distorsionados" es el nivel -831° de Los Backrooms. En éste nivel habita una entidad llamada **"Ωmega"**. Este nivel consiste en cuatro capas, aunque estas capas tienen una gran diferencia unas que otras todas tienen algo en común: el tiempo.
Las capas son las siguientes:

Sumario [ocultar]

La biblioteca del tiempo.

Dificultad de Supervivencia
Clase 2



- 》 **Inseguro**
- 》 **Asegurado**
- 》 **Cantidad baja de entidades**

"La biblioteca del tiempo" consiste en una biblioteca antigua. Ésta tiene estantes llenos de libros y dichos estantes están hecho en forma de laberinto. El piso, las paredes y el techo están hechos de madera de mármol. Se pueden encontrar también lámparas del siglo XX en el techo. Sin embargo. El lugar donde el Wanderer llegará es a una parte de la biblioteca con estantes en forma circular y una mesa en el centro y se puede observar en la parte superior un reloj antiguo.

La primera fotografía de "La biblioteca del tiempo".

Los libros de la biblioteca son muy variados tanto en contenido y en idiomas. Estos pueden ser de filosofía, historia general, matemáticas, artes, etc. Sin embargo. Se sabe que los libros también relatan historias y cualquier otro contenido relacionado con Los Backrooms. Incluso muchos de estos hablan sobre niveles, objetos y entidades aún no descubiertos.

Otra fotografía de "La biblioteca del tiempo".

Más adelante. Se pueden encontrar estantes con cuadernos y libretas variadas que han sido recolectadas por diferentes personas. Estos cuadernos son relatos encontrados en varios niveles. Y se han traído hasta aquí por un grupo de exploración conocido como el B.D.I.C.G. (Grupo de Recolección de Datos e Información sobre Los Backrooms).

También hay en este nivel un gran sonido de manecillas de reloj en toda esta parte del nivel. Sin embargo rara vez llega a ser irritantes.

En esta parte del nivel se puede encontrar en algunas partes de la biblioteca recursos como botellas de Agua de almendras y Caramelos de Cordura.

Para salir a la siguiente capa es necesario No-clipear un reloj de péndulo.

Colonias, Bases y Puestos de Avanzada.

Base del B.D.I.C.G.

- Un grupo de exploración que se basa en recolectar información y relatos de niveles y entidades de Los Backrooms.
- 80 miembros.
- Abiertos al comercio.

Entidades.

Las sombras.

Las sombras están presentes en este nivel. En este nivel Las sombras se la pasan leyendo libros para aprender de nuevos idiomas (para entender y comunicarse con el Wanderer). Estas entidades no le harán daño al Wanderer si lo ve. Sin embargo no se recomienda agravar a la entidad.

Entradas y Salidas.

Entradas

- Escribir el comando "TheEndIsNear.EXE" te llevará hasta aquí.
- Existe un 45% de que hacer No-clip en La Librería te lleve hasta

aquí.

Salidas

- Como se dijo antes, si uno No-clipea un reloj de péndulo te llevará a la siguiente capa.
- Intentar romper un libro te llevará hasta L4 S0MBR4 GR1S.

La mansión.

Dificultad de Supervivencia

Clase Variable

- 》 **Seguridad variada**
- 》 **No asegurado**
- 》 **Cantidad variada de entidades**



Fotografía de "La mansión".

"La mansión" es una elegante mansión del siglo XX. Las paredes son blancas y están hechas de madera. Tienen lámparas colgantes en el techo. Estas tienen una gran cantidad y variedad de muebles similares a las del Nivel 5. Está lleno de relojes de péndulos, relojes analógicos y relojes electrónicos. Ésta capa contiene cientos y cientos de habitaciones, salas de estar, baños y cocinas, comedores. Hay que tomar en cuenta que esta capa empieza por el piso 2. Es evidente el material de la estructura de estos pisos puede variar. Existen otros dos piso más, pero no se ha encontrado información al respecto.

Se pueden encontrar escaleras y ascensores que llevan al resto de los pisos. Estos son:

Piso 4.

El piso 4 consiste en una serie de pasillos similares a los del Nivel -1. Las paredes, el techo y el piso son de madera. En el piso hay alfombras rojas con el símbolo dorado de omega. Se pueden encontrar relojes de pared y cuadros de pintura de ciertos niveles de Los Backrooms.Los relojes pueden tender a ir retrocediendo, ir mas lento o ir mas rápido de lo natural. Rara ves se pueden encontrar relojes de péndulo. En el techo gotean gotas de Agua de Neón amarilla.

En los pasillos de este piso suelen deambular sin destino alguno entidades como ladrones de piel, polillas de la muerte ~~y rara vez uno que~~

~~otro ladrón de huesos~~. Aunque esta entidades serán dóciles sin un motivo concreto. Se recomienda alejarse de las entidades lo mas pronto posible y dirigirse a otro piso.

Piso 3.

El piso 3 consiste en pasillos y escaleras de una manera muy elegante. Las paredes, el techo y el piso están hechos de madera y son de color crema. Sus escaleras conducen a un balcón pero dicho balcón no se puede acceder. Cuenta con ventanas que dan una vista hacia Paraíso galáctico, Bosque Carmesí, o La realidad. Las ventanas cuentan con cortinas elegantes de color marrón. Su iluminación abunda aquí. Se pueden llegar hacia habitaciones personales, aveces salas de piano. En cuanto a peligro de entidades son los Pianos de montaña y algunos Clumps que se encuentran en varias de estas habitaciones.

Piso 2.

Por lo general, lo mencionado anteriormente, sin embargo, aquí se escuchará fuertemente los sonidos de un reloj.

Piso 1.

Este es el primer piso de la mansión, consta de un piso de cerámica, paredes de cemento, y techo blanco. Las paredes están llenas de cuadros de la entidad Ωmega. Tiene escaleras hechas de madera y son de color blanco. Tiene alfombras blancas, las ventanas tienen cortinas grises. Se pueden encontrar puertas que llevan a comedores y salas de estar. En el techo hay lámparas colgantes (al estilo moderno por alguna razón). Hay una vidriera con platos finos. En el medio, hay una mesa con un florero y cuatro muebles al alrededor. Se pueden encontrar relojes de péndulo en las esquinas. Se puede acceder a la siguiente capa por la puerta principal.

Colonias, Bases y Puestos de Avanzada.

No se han establecido colonias ni puestos de avanzada en esta capa (por muy posible que sea).

Entidades.

Piso 4.

- ~~Ladrónes de Huesos.~~
- Ladrónes de Piel.
- Polillas de la Muerte.

Piso 3.

- Clumps.
- Pianos de montaña.

Piso 2.

No se encuentran entidades aquí.

Piso 1.

No se encuentran entidades aquí.

Entradas y Salidas.

Entradas

- Se cree que si alguien No-clipea un reloj de péndulo en el Nivel 5 llegarás hasta aquí.

- Encontrar un reloj en marcha atrás en algún nivel del Cluster I te llevará hasta aquí.

Salidas.

- Salir por la puerta principal te llevará a la siguiente capa.

- Si uno piensa en su realidad en el piso 3, te llevará hasta Luces de Bohemia.

El desierto del fin.

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase 4b

- 》Inseguro
- 》No Asegurado
- 》Peligros Ambientales Severos

Fotografía del "Desierto del fin".

Consiste en un desierto amplio y desolado. Su arena es púrpura y el cielo es rojo. No existe ningún Wanderer o entidad visible, además que este desierto se extiende por miles y miles de kilómetros. Al entrar a esta capa el Wanderer se verá tomado a prueba por las constantes tormentas de arena que hay aquí, el frío, el calor, la sed, el hambre, la cordura y la esperanza. No hay ningún tipo de recurso para sobrevivir, así que el Wanderer necesitará varias botellas de Agua de almendras para almenos no morir de sed o de hambre. Además que se necesitará sobrevivir en su ciclo de día y de noche.

Ciclo de día.

En el ciclo de día, habrá una temperatura superior de 29°C, incluso es capaz de llegar a los 45°C. El hambre y la sed, empezarán a ser el verdadero desafío de supervivencia, y Dios te salve si empiezas a perder tu cordura. Este ciclo dura 18 horas.

Ciclo de noche.

En el ciclo de noche, a diferencia de su ciclo de día, la temperatura descenderá por debajo de los 10°C. Además que el Wanderer será atacado por una gran tormenta de arena, lo que causaría que el Wanderer termine sepultado en toda la arena. Este ciclo dura 8 horas.

Cabe destacar que el tiempo podría distorsionarse de manera aleatoria, es decir, que el ciclo de día puede durar 35 horas o puede que el ciclo de noche dure 14 horas, todo puede variar, y dependerá de la suerte que el Wanderer tenga cuando llegue a esta capa del nivel. A pesar del ambiente altamente hostil que se presenta aquí, y que la supervivencia es un completo reto. En una parte del desierto se encuentra un reloj de arena gigantesco, que mide aproximadamente 100Km de alto y 33Km de ancho, no se ha podido medir con exactitud, pero se cree que es mucho mas grande aún, se dice que este reloj es **"El reloj del fin"** y mide el tiempo hacia la llegada del fin de Los Backrooms.

Colonias, Bases y Puestos de Avanzada.

No se han establecido colonias ni puestos de avanzada en esta capa debido al ambiente hostil de este.

Entidades.

Existe una rara posibilidad de encontrarse con un Insano en esta capa del nivel.

Entradas y Salidas.

Entradas

- Si uno logra llegar a más de 50Km en El Desierto llegarás hasta aquí.
- Pensar en llegar a una isla en el Nivel 4000 llegarás hasta aquí.

Salidas.

- No-clipear en "El reloj del fin" conducirá a la siguiente zona.

Tiempo detenido.

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase Aleph

》 **Inseguro**

》 **Dilatación del Tiempo**

》 **Habitado por Ωmega**

"Tiempo detenido" es la última capa de este nivel, y como su nombre lo indica, el tiempo está detenido. Consiste en un vacío cuántico de color azul oscuro, tiene varios muebles, un estante, un televisor, un reloj de péndulo y una lampara. El Wanderer se recuperará de cualquier tipo de daño psicológico, físico, sed, hambre, cansancio, etc. Esto no es un vacío como El Vacío, ya que este vacío cuántico cuenta con un suelo no visible. Se van a encontrar con facilidad polígonos flotantes de color blanco, Ωmega reveló que estos polígonos son en realidad una vista hacia el futuro: El fin de Los Backrooms; aunque también (según Ωmega) algunos de eso polígonos muestran las líneas temporales alternas, a ciencia cierta no se sabe con certeza si eso es del todo cierto, ya que los que los polígonos revelan no son visibles al ser humano (por esa razón son blancos). Esta capa está habitado por Ωmega, al qeu mencionaremos mas adelante.

Colonias, Bases y Puestos de Avanzada.

No se han establecido colonias ni puestos de avanzada en esta capa.

Entidades.

Ωmega.

"Ωmega" es la entidad rey de este nivel, su estatura es de 2m, viste con una camisa roja, pantalón negro y botas de color marrón, lleva con sigo un parche en el ojo, su cabello es rojo, el M.E.G. lo ha descrito como un "Wanderer" sin embargo, Ωmega es algo mas allá de eso. Es amable con los Wanderers incluso habla muy educadamente con ellos. Ωmega es alguien muy cercano a Zero. Es capaz de ver el futuro y las líneas temporales alternas, según una de las entrevistas que a él le hicieron, Ωmega antes podía controlar el tiempo (algo similar a Fugit), pero debido a una falla catastrófica del espacio-tiempo y líneas temporales perdió esa capacidad, actualmente solo se han escuchado de él lamentaciones sobre lo que él no puede evitar y nos menciona varias veces el **"Fin de Los Backrooms"**. Se cree que lo que él ve tiene algo relacionado con el Nivel 6666.

Entradas y Salidas.

Entradas

- Solo se puede entrar hasta aquí desde el desierto del fin.

Salidas.

- Ωmega te puede enviar a un nivel seguro.

Ah...

¡Que hermoso lugar!...

El tiempo se detuvo...

Se siente la paz...

Lástima que este lugar no podrá ser intacto por **El Fin**.

Antes, yo podía controlar el tiempo...

Pero después de una falla en las líneas temporales **LO PERDÍ TODO**.

Y antes... No sabía que esto iba a pasar...

Pensé que Los Backrooms serían eternos...

Pero me equivoqué...

Y este es el mayor problema:

Así me hubiese enterado de que algún día será el fin de Los Backrooms, aún así no pudiese haber hecho nada al respecto.

-Ωmega.

Mostrar Créditos y Autor

Ocultar Créditos y Autor

CATEGORÍAS 

